

Cursus SALESFORCE

M2I - Formation - 2023

Donjon Audrey

TP 01.

Énoncé TP 01

Énoncé :

Jeu : **Cherche un nombre**

Vous devrez créer un fichier HTML et un fichier JS

Le but du jeu :

- ▶ **Trouver le nombre** qui sera **généré aléatoirement** dans mon script, il devra être **compris entre 1 et 100** (nombre entier) en seulement **10 tentatives**.

Affichage, Conditions et boucles :

- ▶ En premier lieu **j'affiche un texte qui demandera** à l'utilisateur s'il souhaite démarrer une nouvelle partie : « **Souhaitez-vous démarrer une nouvelle partie ?** »
- ▶ Ensuite **je demande à l'utilisateur de rentrer un nombre** en 1 et 100 : « **Choisissez un nombre entre 0 et 100 (____ / 10)** » (en précisant à **combien d'essais nous en sommes sur 10**, 0/10 étant le premier)
- ▶ **Tant que** le nombre que l'utilisateur rentrera ne sera **pas égal au nombre généré de mon script**, la fenêtre qui permet de rentrer un nombre, apparaîtra en précisant si **le nombre rentré était plus petit ou plus grand que le nombre à trouver** (« **Le chiffre à trouver est plus petit que ____ !** » Ou « **Le chiffre à trouver est plus grand que ____ !** » (en reprenant le **nombre choisit par l'utilisateur** dans la phrase)

Énoncé TP 01

- ▶ Une fois le **nombre trouvé** il faudra **afficher** « **Bravo ! vous avez trouvé le bon nombre en _____ essais ! Vous avez fait un score de _____ points !** » (notre script devra permettre **d'afficher le nombre d'essais effectué** pour arriver au bon nombre et **le score** qui sera égale à 10 points par tentatives restantes)
- ▶ Dans le cas où l'utilisateur aura rentré une **proposition invalide** (**nombre négatif, + grand que 100 ou pas un nombre**) il faudra afficher : « **Réponse invalide !** » et annuler le tour en cours pour ne pas décompter un tour pour rien
- ▶ Dans le cas où les **10 essais sont dépassés** il faudra afficher :
« **ECHEC : le nombre à trouver était _____ !** » (en précisant le nombre qui était à trouver)

Aides :

- ▶ Il est possible de mettre une **fonction confirm** en paramètre de la **boucle While** pour relancer la partie tant que l'utilisateur dira oui même une fois avoir trouver le nombre
- ▶ Pour pouvoir générer un nombre aléatoire il faudra se servir de **Math.random** et le **multiplier par 100** pour pouvoir généré le nombre entre 1 et 100
- ▶ Pour avoir un nombre aléatoire entier, il faudra également de servir de **Math.round**